SNSP-AWEP-NOE

WATERWORLD™

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

ocean

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

Waterworld TM & © 1995
Universal City Studios, Inc. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.

LICENSED BY

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

Inhalt

Die Geschichte 3

Der Zustand der Welt 3

Der Einzelgänger 3

Spielvorbereitung 4

Steuerung 4

Kampf 4

Das Spiel 5

Titelbildschirm 5

Start 5

Kennwort 6

Die Waterworld-Karte 6

Spielstufen 6

Der Trimaran vom Mariner 6

Anzeige 6

Bewegung 6

Hauptziele 6

Geiseln retten 7

Ende des Levels 7

Tauchen 7

Anzeige 7

Bewegung 8

Unter Wasser bleiben 8

Hauptziele 8

Ende des Levels 8

Auf den Atollen / Plattformstufe 8
Anzeige 8
Bewegung 8
Hauptziele 9
Ende des Levels 9
Handeln 9
Anzeige 9
Bestand 9
Die entscheidende Begegnung 10
Anzeige 10
Bewegung 10
Hauptziele 10
Der Feind 10
Feinde zu Wasser 11
Feinde auf den Atollen und Plattformen 11
Feinde auf der Tauchstufe 12
Glossar 12
Herausgeber- und Mitarbeiterverzeichnis 13

Die Geschichte

Der Zustand der Welt

Nachdem die Eiskappen der Pole geschmolzen waren, kehrte die Welt zurück zu einem Zustand des nackten Überlebens. Die Grundbedürfnisse der Menschheit, oft an den Rand gedrängt und mit Preisen versehen, wurden so wichtig, wie man es seit Tausenden von Jahren nicht mehr erlebt hatte.

Das Wichtige im Leben wurde neu definiert, und eine Generation von bescheiden lebenden Seebewohnern wurde auf Atollen geboren, die über das schwimmende Land verstreut waren. Dieses Volk entdeckte die Bedeutung des Daseins neu. Seine dahintreibenden Städte wurden Schutzgebiete für wertvolle Ressourcen und für eine Lagerfeuerkultur. Gier, Selbstsucht und Wucher ...

...griffen um sich, denn auf die Atolle hatten es auch diejenigen abgesehen, die über genug Macht zur Unterwerfung verfügten. Es gibt einen so Mächtigen, der sich an dem Elend der Menschen bereichert. Es ist der Deacon, der eine Bande von opportunistischen Schlägertypen anführt, die als Smoker bekannt sind.

Sie haben die Grundbegriffe der Technik beherrschen gelernt, um unter dem Volk Terror zu verbreiten. Diese üblen Banden stellen sich dem allgemeinen Überlebenskampf entgegen und wollen das Eine, das der Macht ihres Anführers schaden kann, unter ihre Kontrolle bringen -Festland.

Denn wenn sie Festland erreichten, könnten sich die Atollbewohner gegen den Deacon zusammenschließen und seine Macht für immer vernichten. Jedoch besteht darauf wenig Hoffnung, denn die heimtückische Smoker-Bande hat die kleine Enola entführt, die angeblich im Besitz einer Karte ist, auf der die letzten Reste festen Landes verzeichnet sind - ein Symbol der Dauerhaftigkeit in einer davonschwimmenden Welt. Ihr Volk, das auf dahintreibenden Atollen sein Dasein fristet, ruft nach Hilfe.

Der Einzelgänger

Ihr Flehen wird von dem MARINER erhört, einem einsamen Sammler von Gegenständen auf dem Meeresboden. Sein abgeschiedenes Leben gerät durch die Not der Atollbewohner in Aufruhr, und er hat versprochen, mit seinem Trimaran zu ihrer Verteidigung zu eilen und Enola zu retten. Kann der MARINER eine neue Generation zurück zu ihrer natürlichen Heimat führen?

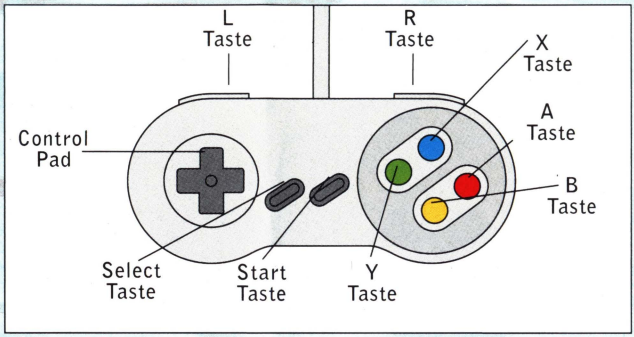
Der MARINER muß die Atollbewohner mit den Waffen an Bord seines Trimaran verteidigen und alle Angriffe der Smoker-Bande abwehren. Die Hilfe der Atollbewohner ist wichtig, weshalb jedes Atoll betreten werden muß, um sicherzustellen, daß alle Mitglieder der Smoker-Bande vernichtet wurden. Danach werden die Atollbewohner ihren Retter so gut wie möglich belohnen, indem sie ihm Lebensmittel und Vorräte geben und ihm ein nahegelegenes Atoll sagen, wo die Suche vielleicht enden könnte.

Unterwegs sollte der MARINER seine Fähigkeiten als Sammler einsetzen, um seltene Gegenstände vom Meeresboden zu bergen und diese gegen Waffen und Vorräte einzutauschen, die ihm helfen können zu überleben. Denn die Gefahr ist groß, und den Kräften des Deacon müssen wir uns erst noch stellen.

Spielvorbereitung

Das Super Nintendo Entertainment System muß abgeschaltet sein (OFF).
Im Anschluß #1 muß eine Steuerung stecken.
Schiebe die Spielkassette ein und schalte das Gerät an (ON).
Drücke **Start**, um mit dem Spiel zu beginnen.

Steuerung



Links - Nach links segeln / bewegen / schwimmen Rechts -Nach rechts segeln / bewegen / schwimmen
Oben - Nach oben segeln / klettern / schwimmen
Unten - Nach unten segeln / kauern / bewegen / schwimmen
A - Machete benutzen
B - Springen
Y - Trimaran-Colt (Maschinengewehr) abfeuern / MARINERS Spezialwaffen abfeuern
L - Die Spezialwaffe im linken Bug des Trimaran aktivieren
R - Die Spezialwaffe im rechten Bug des Trimaran aktivieren
Auswahl - Waffe wechseln (Plattformstufen)
Start - Spielstart / Pause / Handelsstation verlassen

Kampf

Der Mariner

Der MARINER kann die folgenden Waffen benutzen:
Machete Speerwerfer Pistole Sturmgewehr
Die Machete ist die Standardwaffe des MARINER und kann nur in Vorwärtsrichtung eingesetzt werden.
Alle Schußwaffen des MARINER können in jede Richtung abgefeuert werden außer direkt nach unten. Der MARINER kann jeweils

maximal drei Spezialwaffen (außer der Machete) bei sich tragen.

Der Trimaran

Die Standardwaffe des Trimaran ist der Colt, der zum Maschinengewehr aufgerüstet werden kann. Zwei Luken (links und rechts) können mit Standard-Minen ausgestattet werden (sie werden hinter dem Trimaran abgeworfen und aktiviert, wenn ein feindliches Schiff damit kollidiert) oder mit Schrapnell-Minen (sie explodieren kurze Zeit nach dem Abwurf).
Von den Luken aus können auch Harpunen- oder Speerbomben abgeschossen oder die Revolverkanone abgefeuert werden, nachdem sie in der Handelsstation erworben worden sind. Außer den Minen werden alle Trimaran-Waffen direkt nach vorn abgefeuert.

Munition

Alle Waffen (außer der Machete des MARINER und dem Colt / dem Maschinengewehr vom Trimaran) sind durch Munitionsvorräte beschränkt.
Die Handfeuerwaffen des MARINER werden mit den aufgesammelten Waffen der besiegten Smoker in den Plattformstufen neu geladen.
Die Waffen des Trimaran können mit Nachkäufen aus der Handelsstation (siehe Handel) aufgestockt werden.

Das Spiel

Obwohl der MARINER dem Wesen nach ein Einzelgänger ist, hat er sich mit den Atollbewohnern verbündet, um sich dem Deacon und seinen Männern entgegenzustellen. Er muß sich seinen Weg durch die Atolle von Waterworld bahnen, indem er gegen die Smoker-Banden kämpft und die kleine Enola sucht, die auf Befehl des Deacon entführt worden ist.
Um das Vertrauen und die Mitarbeit der belagerten Atollbewohner zu gewinnen, muß der MARINER mit seinem Trimaran zur Rettung der Atollbewohner segeln, die bei den Angriffen der Smoker als Geiseln gefangengenommen wurden.
Zahlreichen Gegnern mit vielen verschiedenen Fähigkeiten muß er sich stellen, wenn die Männer des Deacon versuchen, die Atollbewohner zu terrorisieren. Jedes Atoll muß von allen Spuren der Seeangriffe durch die Smoker-Banden bereinigt werden.
Zu seiner Unterstützung kann der MARINER seinen Trimaran mit Spezialwaffen ausrüsten, die er in der Handelsstation erwirbt für Bonuspunkte, die er entweder durch erfolgreiche Kämpfe bekommt oder für seltene und wertvolle, von den Atollhändlern begehrte Gegenstände, nach denen er taucht.

Titelbildschirm

Zwei Optionen werden angeboten: START GAME (Spiel beginnen) und PASSWORD (Kennwort), Drücke **Oben** oder **Unten** auf dem Steuerkreuz, um zwischen den Optionen zu wechseln und drücke **Start**, um eine Option auszuwählen.

Start

Wähle diese Option, um ein neues Spiel zu beginnen.

Password

Wähle diese Option, um ein Kennwort einzugeben.

Gespeicherte Spiele

Wenn der MARINER ein Atoll mit Erfolg aufgesucht hat, erhält er ein bestimmtes Kennwort, das seinen Fortschritt in Waterworld anzeigt.

Die Waterworld-Karte

Die Karte erscheint zwischen spielbaren Abschnitten und zeigt den Fortschritt vom MARINER in Waterworld an, indem es den Kurs darstellt, den er gerade nimmt.

Spielstufen

Der Trimaran des Mariner

Wenn der MARINER sich seinem Ziel bis auf eine bestimmte Entfernung genähert hat, übernimmt er das Kommando über den Trimaran und muß diesen durch Gewässer navigieren, bevor er ein Atoll oder eine Tauchstelle mit Schätzen erreicht. Natürlich wird der MARINER in einen Angriff der Smoker geraten, den er abwehren muß, um weiterzukommen.

Anzeige

Der Kompaß

Wenn die Smoker vernichtet sind, wird der MARINER angewiesen, sich entweder zum Atoll oder zur Tauch-Boje zu begeben. Folge der Überschrift, auf die die Harpunennadel des Kompaß zeigt.

Bewegung

Die Action findet auf einem isometrischen Ozean statt, der eine volle Drehung von 360° ermöglicht. Daher erfordert die Steuerung von

MARINERS Trimaran großes navigatorisches Geschick. Das Trägheitsmoment arbeitet gegen dich und verlangsamt den Trimaran, wenn eine scharfe Wendung gefahren wird. Danach gewinnt der Trimaran allmählich an Fahrt auf der Geraden.

Hauptziele

- Geiseln einsammeln - Geiseln werden von den Smoker-Trupps genommen. Je mehr Geiseln der MARINER rettet, desto mehr Bonuspunkte erhält er (siehe Handeln).
- Die Smoker vernichten, um zur nächsten Stufe weiterzugehen.
- Ein Atoll ausfindig machen und betreten - ein Atoll muß erst "beendet" sein, ehe das nächste ausfindig gemacht und Deacons Spur aufgenommen wird.
- Tauch-Bojen finden - ertragreiche Gebiete, in denen der MARINER für seine Handelsgeschäfte fündig werden kann.

Geiseln retten

Immer wenn ein Atollbewohner von einem Smoker als Geisel genommen wird, fängt der Wasserbob des Smoker an zu blinken und bewegt sich auf ein Patrouillenboot zu. Die beste Chance zur Rettung der Geisel besteht, wenn man zu dem Wasserbob gelangt, bevor er sein Ziel erreicht hat. Wird der Wasserbob gerammt, fällt die Geisel über Bord und ins Wasser. Wenn man schnell darüberfährt, kann man die Geisel aufnehmen und somit retten.

Ende des Levels

Das Ende des Levels wird durch eine Meldung angezeigt, die erscheint, wenn der MARINER die unmittelbare Umgebung erfolgreich von der Anwesenheit von Smokern bereinigt hat.
Die Nachricht gibt dem MARINER Anweisungen, wohin er sich als nächstes wenden soll. Folge dem Kompaß entweder zu einem Atoll oder einem Tauchgebiet.

Betreten eines Atolls

Das Tor MUSS offen sein, damit der MARINER Zugang zu dem Atoll hat. Ist das Tor geschlossen, muß der MARINER alle Smoker in der unmittelbaren Umgebung beseitigen. Danach kann der MARINER den Trimaran auf das Tor zusteuern, das sich automatisch öffnet, sobald er näherkommt. Ist das Tor passiert, wechselt die Action zu dem Atoll.

Tauchen

Ist das Gebiet frei von Smokern, darf der Trimaran in den Tauchbereich gelangen und zur Tauch-Boje segeln.

Tauchen

Die Tauchgebiete von Waterworld gestatten es dem MARINER, seinem

Sammelgeschäft nachzugehen. Gehe mit dem MARINER unter Wasser und sammle Gegenstände, die er in den Handelsstationen eintauschen kann.
Hat der MARINER mindestens einen Gegenstand geborgen, so kann er den Tauchbereich verlassen und an die Oberfläche kommen.

Anzeige

Bewegung

Während der schwimmt, kann sich der MARINER frei bewegen und sich daher mit dem Steuerkreuz nach oben, unten, links oder rechts bewegen.

Unter Wasser bleiben

Der MARINER kann nur begrenzte Zeit unter Wasser bleiben. Der Energiebalken zeigt an, wieviel Zeit noch verbleibt, bevor der MARINER vor Erschöpfung das Bewußtsein verliert. Je tiefer er taucht, desto schneller erschöpft sich sein Energievorrat.

Hauptziele

Sammeln - Boden ist die Hauptwährung in Waterworld und ist nur in größeren Tiefen zu finden. Andere Handelsgegenstände können in unterschiedlichen Tiefen unter der Wasseroberfläche gefunden werden.
Feindlichen Meereslebewesen ausweichen - Kontakt mit dem Meeresleben verursacht Energieverlust und verkürzt damit die Zeit, die der MARINER unter Wasser bleiben kann.

Ende des Levels

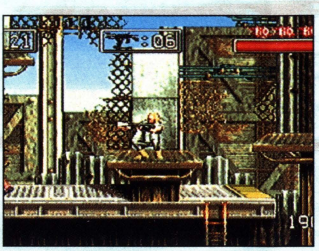
Nach dem Tauchen erfährt der MARINER, welche Gegenstände gesammelt wurden, wieviel Boden gefunden wurde und wie viele Bonuspunkte ihm das einbringt. Bonuspunkte werden zum Handeln verwendet (siehe Handeln). Von hier aus gelangt der MARINER auf ein Plattform-Level, wo er wieder gegen die Smoker-Typen kämpfen muß.

Auf den Atollen / Plattformstufen

Der MARINER muß sich springend und kletternd seinen Weg über wacklige Atolle bahnen und dabei alle Smoker vernichten, denen er begegnet, um das Atoll von deren übler Anwesenheit zu befreien.

Am Ende dieser Stufe erhält der MARINER die Gelegenheit, Handel zu treiben.

Anzeige



Bewegung

Neben dem Laufen nach links und nach rechts kann der MARINER durch Betätigung der folgenden Knöpfe auf dem Steuerkreuz:

- Nach **unten** drücken, um sich zur Deckung hinzukauern oder auf die einfallenden Smoker zu schießen.
- **B** drücken, um von einer Plattform zur anderen zu springen.
- Nach **oben** drücken, um auf eine Leiter zu steigen (nach **unten**, um hinunterzusteigen).

Durch Drücken von **B** kann der MARINER von einer Plattform zur anderen springen und dabei nach links oder rechts laufen. Um auf eine Leiter zu springen, laufe einfach nach links oder rechts und drücke **B** (zum Springen). Wenn der MARINER Kontakt mit einer Leiter hat, drücke nach oben, um sie zu ergreifen.

Hauptziele

Die Atollbewohner verteidigen, indem das Atoll von Smokern befreit wird.

Handel treiben - Benutze die Gegenstände, die du gesammelt hast, um von dem Händler bessere Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu erhalten.

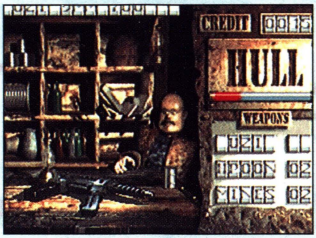
Ende des Levels

Wenn alle Smoker von diesem Level beseitigt worden sind, betritt der MARINER die Handelsstation (siehe Handeln).

Handeln

Nach dem erfolgreichen Abschluß einer Plattformstufe betritt der MARINER die Handelsstation, wo er die gesammelten Gegenstände gegen andere, nützlichere Ausrüstungsstücke für den Trimaran eintauschen kann.

Anzeige



Jeder Artikel aus dem Bestand des Geschäfts wird auf dem Ladentisch ausgestellt.

- Drücke **rechts** (oder **R**), um den nächsten Artikel zu sehen.
- Drücke **links** (oder **L**), um den vorherigen Artikel zu sehen.
- Drücke **B**, um einen Artikel zu kaufen.

Der Kauf eines Artikels verringert dein CREDIT (Guthaben) entsprechend. Der Preis jedes Artikels wird im Textabschnitt über dem Ladentisch angezeigt.

Je mehr Geiseln der MARINER in der Trimaran-Stufe rettet, desto mehr Bonuspunkte hat er zum Handeln.

Spezialwaffen werden im linken und rechten Laderaum des Trimaran gelagert und werden mit den L- und R-Knöpfen aktiviert (siehe Steuerung).

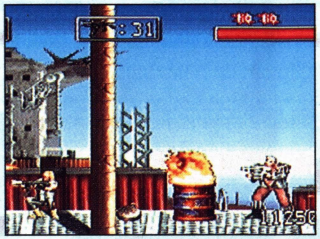
Bestand

Reparaturen	Führt Reparaturen am Trimaran aus.
Maschinengewehr	Rüstet den Trimaran-Colt auf, behält aber unbeschränkten Munitionsvorrat bei.
Harpunen	Munition für die mächtige, auf dem Bug des Trimaran montierte Harpune.
Speerbombe	Ähnlich der Harpune, hat aber eine explodierende Spitze.
Revolverkanone	Eine wirksame Spezialwaffe mit weitem Schußbereich.
Minen	Es gibt die Standard- und die Schrapnell-Ausführung der Trimaran-Minen. Schrapnell-Minen haben einen weiten Wirkungsbereich.
(Standard)	Stockt den Vorrat an Trimaran-Standard-Minen auf.
(Schrapnell)	Stockt den Vorrat an Trimaran-Hochleistungs-Minen auf.

Die entscheidende Begegnung

Der MARINER geht an Bord des Öltankers, auf dem der Deacon die kleine Enola gefangenhält. Kämpfe dich durch gegen die Elitetruppe der Smoker bis zu dem angriffslustigen Deacon. Bereite dich auf diese Attacke gut vor und sei vorsichtig mit der Munition.

Anzeige



Bewegung

Neben dem Laufen nach links und nach rechts kann der MARINER durch Betätigung der folgenden Knöpfe auf dem Steuerkreuz:

- Nach **unten** drücken, um sich zur Deckung hinzukauern oder auf die einfallenden Smoker zu schießen.
- **B** drücken, um von einer Plattform zur anderen zu springen.
- Nach **oben** drücken, um auf eine Leiter zu steigen (nach **unten**, um hinunterzusteigen).

Durch Drücken von **B** kann der MARINER von einer Plattform zur anderen springen und dabei nach links oder rechts laufen. Um auf eine Leiter zu springen, laufe einfach nach links oder rechts und drücke **B** (zum Springen). Dann, wenn der MARINER Kontakt mit einer Leiter hat, drücke nach **oben**, um sie zu ergreifen.

Hauptziele

- Überwinde die Plattformen
- Vernichte feindliche Smoker
- Stelle dich dem Deacon entgegen
- Rette Enola

Der Feind

Feinde zu Wasser

Wasserbob Ein spritziger strategischer Feind mit wenigen Verteidigungsmöglichkeiten, der darauf aus ist, Geiseln zu nehmen.

Kanonenboot Ein schwerfälliger Kraftprotz mit starker Panzerung und tödlichen Waffen.

Patrouillenboot Hauptsächlich zum Geiseltransport. Hat Defensivwaffen an Bord.

Angriffsboot Ein schnelles, zähes Boot, das zur Verfolgung eingesetzt wird und mit Maschinenpistolen bewaffnet ist.

Ski-Rampe Damit können die Wasserbobs die Verteidigungsanlagen der Atolle überspringen.

Breitseite Eine tödliche Maschinengewehranlage. Schlecht gepanzert.

Auftank-Barkasse Das versteckte Auftankzentrum des Feindes. Wenn du das triffst, ist der Angriff vorüber.

Wasserflugzeug Wenn du zu lange brauchst, um ein Atoll zu erreichen, beginnt das Wasserflugzeug mit seinem Angriff. Dem kannst du ausweichen, es aber nicht zerstören.

Feinde auf den Atollen und Plattformen

Smoker mit Maschinen-gewehr Der langsame Basissoldat, der ein leichtes Ziel abgibt.

Pistolen-Smoker Leicht zu töten, und er hat nur eine Pistole. Kein Problem!

Harpunen-Smoker Ein rauher Spitzbube, der sich langsam bewegt, aber schwer bewaffnet ist.

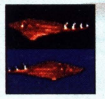
Flammenwerfer Einen Smoker mit dieser Waffe am besten vermeiden.

Super-Smoker mit MG Dieser Schurke ist schneller und entschlossener als die anderen und nimmt mehr wahr.

Der Deacon Enolas Entführer - DAS große Hindernis. Finde heraus, welche Kräfte er hat.

Feinde auf der Tauchstufe

Aal Ist zu sehen, wenn er die Ruinen patrouilliert.



Stachelrochen Ein leiser und schlauer Angreifer.

Glossar

Atoll Die wackligen Behausungen der Atollbewohner

Atollbewohner Die Bewohner der Atolle.

Deacon Der Erzschurke von Waterworld. Der Deacon hat Enola gefangengenommen und sie in seine geheime Festung gebracht.

Enola Wurde vom Deacon entführt. Enola besitzt den Schlüssel zur Entdeckung von Festland in Form einer Tätowierung auf ihrem Rücken.

MARINER Der Held von Waterworld. Durch ihn kann der Spieler Enola aus den Fängen des Deacon retten und den Atollbewohnern helfen, Festland zu erreichen.

Smoker Schlägertypen.

Trimaran Das Boot des MARINER.

Herausgeber- und Mitarbeiterverzeichnis

Programm	STUDIO 3 INTERACTIVE Ltd.
Produzent	Mike Delves
Test	OCEAN QS

Waterworld TM & © 1995 Universal City Studios, Inc. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.

Im deutschen Exklusiv-Vertrieb von LAGUNA.

LAGUNA VIDEOSPIELE
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel. 06 107 / 930-200
Fax 06 107 / 930-230

Wenn Sie Fragen zu unseren Spielen haben, helfen Ihnen unsere Spieleexperten gerne weiter. Rufen Sie von Montag bis Freitag (15.00 bis 18.00 Uhr) die Rufnummer 06 107 / 945/145 an oder senden Sie uns einen Brief mit Rückporto.

OCEAN EUROPE LTD.

Waterworld TM & © 1995
Universal City Studios, Inc. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.

PRINTED IN JAPAN